

SPACE EXTRACTION moving proces s résumé *schedule* *

The Krakow premiere spatial music development [LLL linked in polyspace system]

- PHASE 0 4 DEPARTS [4 STARTS]
 . spatial musicians trajectories figures: double circle figure OUTSIDE the FIXED listeners
 . spatial engineer paths control: FROM EVERYWHERE TO THE CENTER OF THE SPACE
 . spatial engineer paths control: FROM THE CENTER OF THE SPACE TO EVERYWHERE
 . space engineer musicians paths control: 4 independent paths to 1 and back: 1 to 4
- PHASE 1 L'ALPHA BÊTE [THE ALPHA BEAST]
 . spatial music: series of LLL syllables, each separated with a silence / suite de syllables LLL séparées de silences
 . spatial musicians trajectories figures: 4 petal-shaped figures outside/inside the FIXED listeners
 . spatial musicians trajectories control: |: fixed position to other fixed position :| Da capo
 . spatial engineer musicians paths control: starting from the center up speakers, all musicians being in 1 path pro gres si ve ly are separated in 4 independant paths
 . spatial engineer paths control: GLIDE IN THE SKY in the 6 up speakers
- PHASE 2 DES MAUX DES MOTS [WORLDS OF WORDS]
 . spatial musicians trajectories figures: 3 double petal-shaped figure INSIDE the SLOW MOVING listeners
 . spatial musicians trajectories control: |: fixed position (long) slow movement (short) :| Da capo
 . spatial engineer musicians paths control: slow interchanging paths: |: 1 <-> 3, 2 <-> 4 :|
 . spatial engineer sound paths control: FALLS FROM THE SKY
 from the 6 up speakers to the 6 down speakers and CRAWLING ON THE GROUND
- PHASE 3 DES FLUX DE FLUIDES [FLUID FLUXES]
 . spatial music: chaotic turbulence of torrents
 . spatial musicians trajectories figures: no repetition of one trajectory shape => fast listener SPIN
 . spatial musicians trajectories control: fast in all directions inside the moving listeners: it flies fast (= without repetition) inside the listeners
 . space engineer musicians path control: 4 independent all direction trajectories inside the 4 moving walls: 1 musician path per approaching wall.
 . spatial engineer sound paths control: APPROACHING WALLS from the vertical screen-speakers moving slowly to the opposite side.
- PHASE 4 LES POURSUITES à forcer l'uniforme [THE CHASES to force uniform]
 . spatial music: catch the fugitive in unison, then, the hunter becomes the hunted: Da Capo
 . spatial musicians trajectories figures: several petals-shaped for musician AND listener in fast SPIN moving INSIDE
 . spatial musicians trajectories control: |: acc-ral-stop = acceleration at starts; trajectories freeze in slow motion at capture in unison (at capture: slowing down motion and stop): | Da capo
 . spatial engineer sound paths control: TAKEOFFS from the ground to the sky, obliquely
- PHASE 5 DANSE DES FLUX [DANCE OF FLUX]
 . spatial music: repeating bars together performs a continuous different rhythm
 . spatial musicians trajectories figures: 4 independant lines going and back (return): LAUNCH the REC motion
 . spatial musicians trajectories control: up accelerando, down ralatendo, up and back
 . spatial engineer sound paths control: THE SWINGS come and go in a different path for each swing
 . spatial engineer musicians paths control: |: 2 musicians in 1 path then 4 independent paths :| Da capo
- PHASE 6 DES UNI FORMES Y SON UNI ? [UNIFORM SOUNDS?]
 [perfect unisson does not exist? no, because the infinity of intervals would not exist in between]
 . spatial music: insistent unison to wonder what is the point? insisting to ask: this for what?
 . spatial musicians trajectories figures: 4 independent circles INSIDE the FIXED listener with slow speed SPIN
 . spatial musicians trajectories control: |: slow motion progressively in fixed position progressively in slow motion :|
 . EVERYWHERE of the space: all the 2 matrix connections are ON: they are everywhere = impossible location
 . space engineer sound paths control: 4 musicians EVERYWHERE IMPOSSIBLE LOCATION
- PHASE 1->7 LES MAUX DE L'ALPHA BÊTE [THE PAIN OF THE ALPHA BEAST]
 . spatial music: back to ≈ PHASE 1, series of LLL syllables, each separated with a silence
 . spatial musicians trajectories figures: 4 independent petal-shaped figures
 . spatial musicians trajectories control: |: fixed positions (short) and fast movement (long) :|
 . space engineer musicians paths control: |: 4 independent musicians fast in 1 fast independent :|
 . Spacecraft: GLIDE ON THE GROUND In the 6 floor speakers facing the sky BACK TO THE SKY [SHADOW] Take-offs and glide to disappear

* *Emploi du temps, de son temps. "In the 16th c., both in Fr. and Eng., the spellings *cédula*** and *schedule*, imitating the contemporary forms of the Latin word, were used by a few writers. In Fr. this fashion was transient, but in Eng. *schedule* has been the regular spelling from the middle of the 17th c. The original pronunciation (s dju l) continued in use long after the change in spelling; it is given in 1791 by Walker without alternative; in his second ed. (1797) he says that it is 'too firmly fixed by custom to be altered', though on theoretical grounds he would prefer either (sk dju l), favoured by Kenrick, Perry, and Buchanan, or—if we follow the French'—(dju l). The latter he does not seem to have known either in actual use or as recommended by any orthoepist. Smart, however, in 1836 gives (dju l) in the body of his Dictionary without alternative, although in his introduction he says that as the word is of Gr. origin the normal pronunciation would be with (sk). Several later Dicts. recognize (s dju l) as permissible, but it is doubtful whether this was really justified by usage. In England the universal pronunciation at present seems to be with (); in the U.S., the authority of Webster has secured general currency for (sk).]" Oxford English dictionary*

** du latin classique "*scheda*" = feuille de papyrus, et "*ula*" = petite : [vieux] reconnaissance d'un engagement, petit papier aide-mémoire.

LA BÊTE TRIOMPHANTE

THE TRIUMPHANT BEAST

pour quatuor à cordes électriques

for strings electric quartet

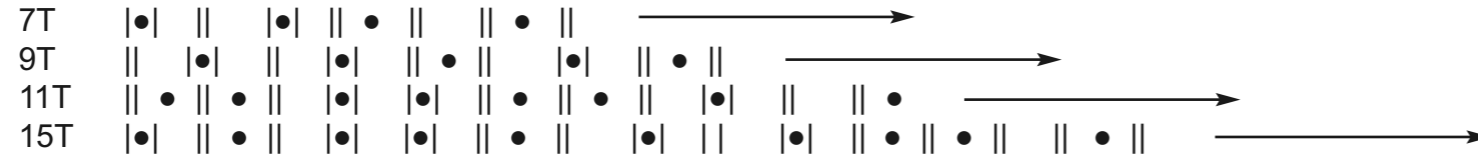
1 TROP in/dé-duction

STARTS

extraction progressive de la bêtise

1

cordes enclenche le rythme (entendu du haut-parleur de l'ordinateur portable)
engage your laptop rhythm (on the laptop's loudspeaker)



(déphasage de mesures = rythme toujours différent)

PAUSE
SILENCE

stoppe le rythme de la machine

2

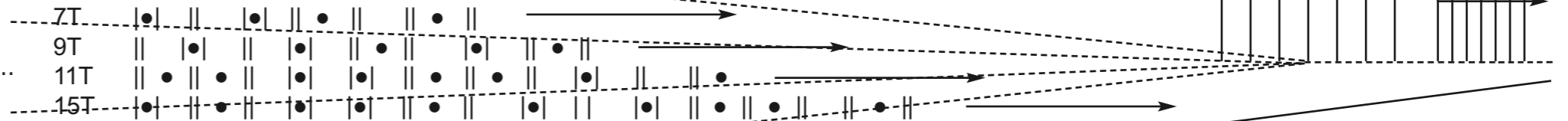
accord synchrone
DISJOINT
4 cordes différentes
coup de plectre
laisse résonner
laisse mourir

SILENCE
longue respiration et...

3

3eme corde (ré qui n'est pas un ré)

pince étouffe VERS L'UNISSON + ALTERNER les coups entre les 4 qu'EXECUTER



réenclenche le rythme de la machine

stoppe le rythme de la machine, de l'ordinateur si ça perturbe le silence

STOP SUBITO
puis :
1. on se lève
2. on salut
3. on s'en va (mais non, c'est pas fini)

DANS L'ESPACE

4 points différents et éloignés dans l'espace -----> ça se rapproche AU CENTRE

4 Donner la durée nécessaires aux ingénieurs de reconnecter 4 trajectoires indépendantes.

LES SONS DIVERS DES 4 MUSICIENS EN PREPARATION

= prépare toi à LLL à La Langue des Lignes

M A N I P U L A T I O N S D E L A G U I T A R E
I N V O L O N T A I R E S

DANS L'ESPACE

ÉCLATEMENT RAPIDE :
de la fusion du centre à 4 trajectoires indépendantes

le jeu rythmique ici :
RYTHME AVEC LA PÉDALE DE VITESSES ET DE DIRECTIONS SPATIALES ta trajectoire parmi les 4 indépendantes :
lent/rapide + avant/arrière, sur le tempo allègre 140bpm des rythmes donnés à 7, 9, 11 et 15 temps.

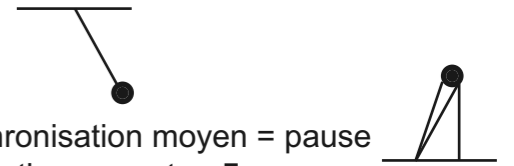
PHASE 1 L'ALPHA BÊTE.

musicians' pagination <=> MP02

Prendre une ligne (des 4) et s'y tenir

ICI 3 formes de silences :

1. le silence long = suspens
2. le silence de reprise = inspiration : court
3. le silence d'attente de synchronisation moyen = pause



l'apparition du son
la disparition du son

est marquée par un coup léger de bottle neck sur la corde
est marquée par l'étouffement du son avec la paume de la main

Allure de l'ensemble

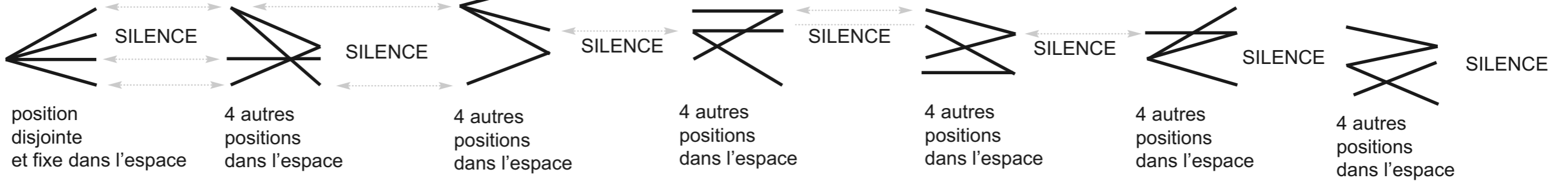
TRANQUILLE ET LENTE

à commencer par des intervalles serrés qui progressivement s'élargissent dans la salve (= porte-toi bien, s'éclater ensemble) suivante

glissades type B :
avec « les mécaniques »
qui accordent la guitare

4eme corde (ré) plectre/mediator

DANS L'ESPACE



36"

combien de syllabes en 1 quart d'heure ? 211

1 Glissades type A :
avec le doigt dans le portamento
(le truc du blues :)

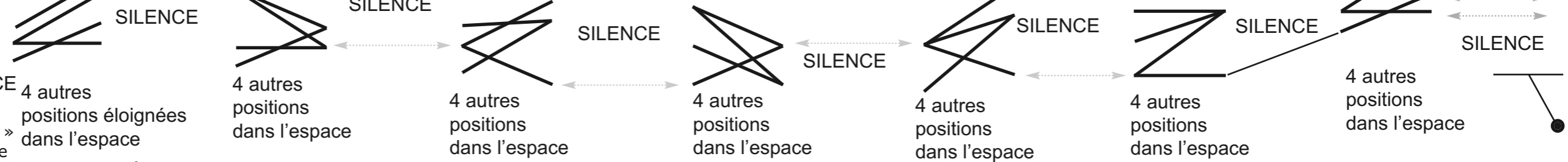
3eme corde (sol)

le SILENCE
se cherche

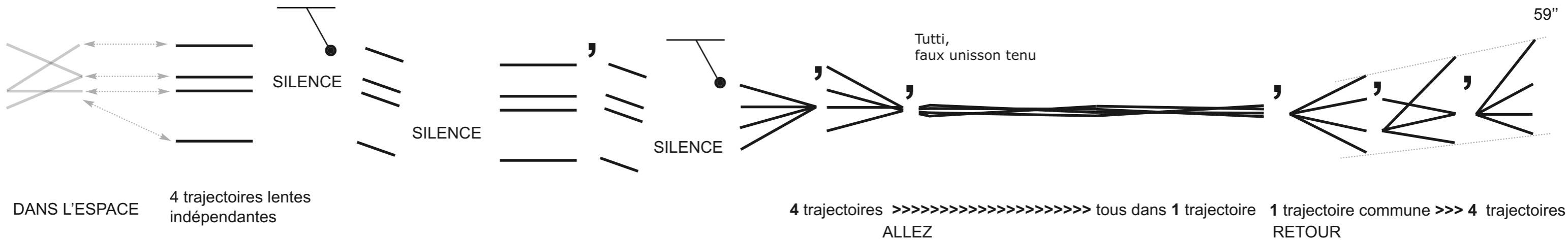
DANS
L'ESPACE

2 Glissades type B :
avec « les mécaniques »
qui accordent la guitare

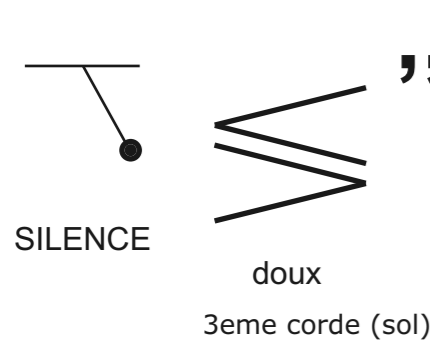
4 autres
positions éloignées
dans l'espace
4eme corde (ré)



44"



59"



DANS L'ESPACE

4 mouvements lents planant indépendants (comme 4 aigles)

26"

SUBITO

STOP

VIOLENT

PHASE 1 L'ALPHA BÊTE

musicians' pagination <=> MP03

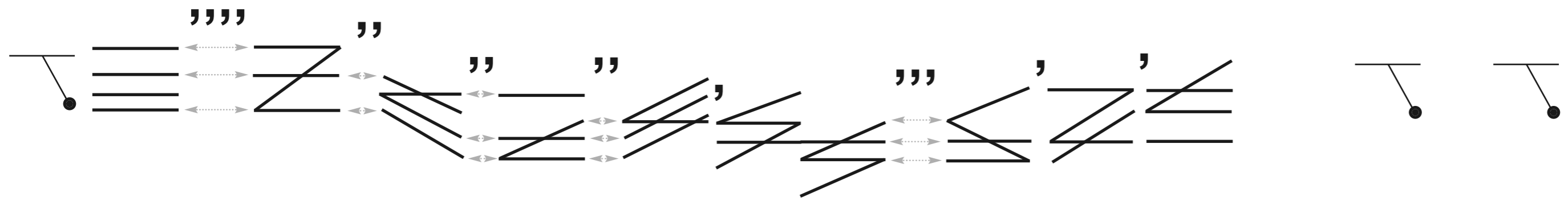
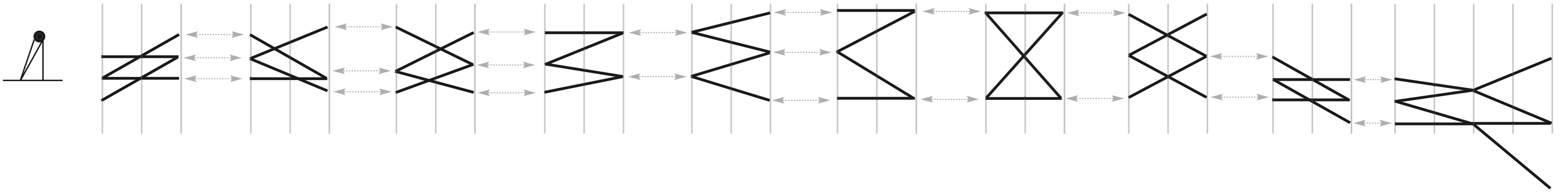
glissades type C :
avec « BOTTLE NECK » + EBOW

des correspondances de formes

l'apparition du son
la disparition du son

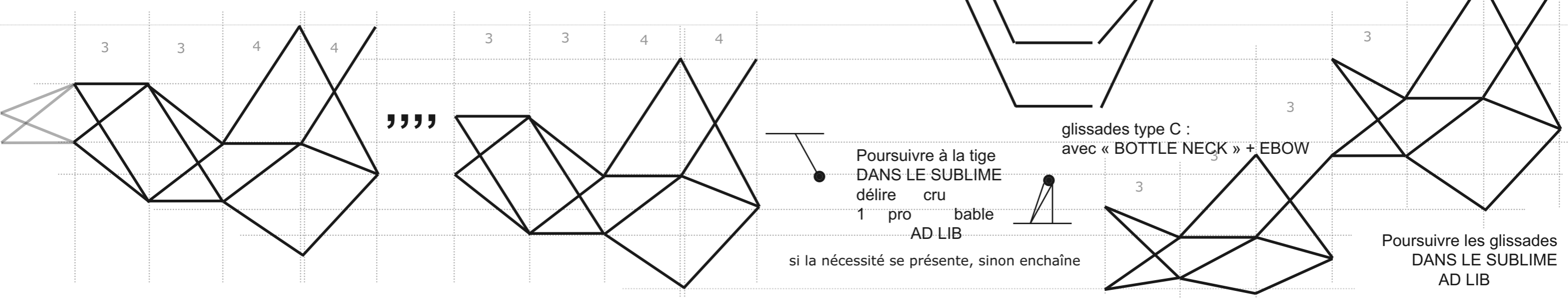
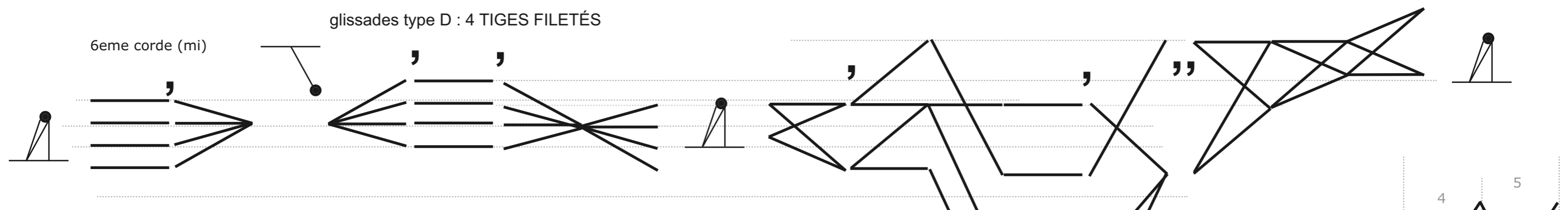
est marquée par un coup léger de bottle neck/tige filetée sur la corde
est marquée par l'étouffement du son avec la paume de la main

élargissement des intervalles



glissades type D : 4 TIGES FILETÉS

6eme corde (mi)



Poursuivre à la tige
DANS LE SUBLIME
délire cru
1 pro bable
AD LIB

si la nécessité se présente, sinon enchaîne

glissades type C :
avec « BOTTLE NECK » + EBOW

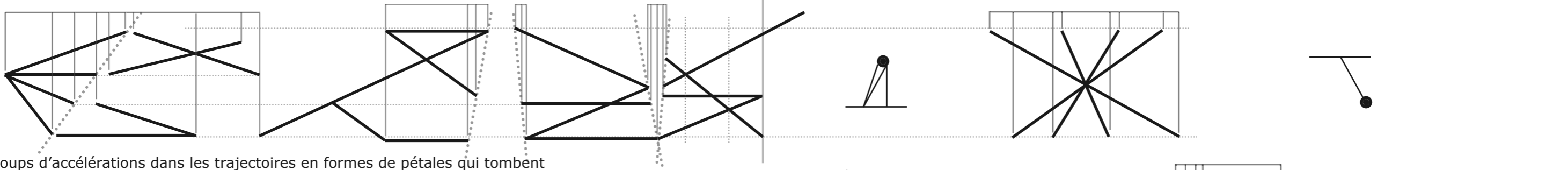
Poursuivre les glissades
DANS LE SUBLIME
AD LIB

PHASE 2 DES MAUX DES MOTS ?

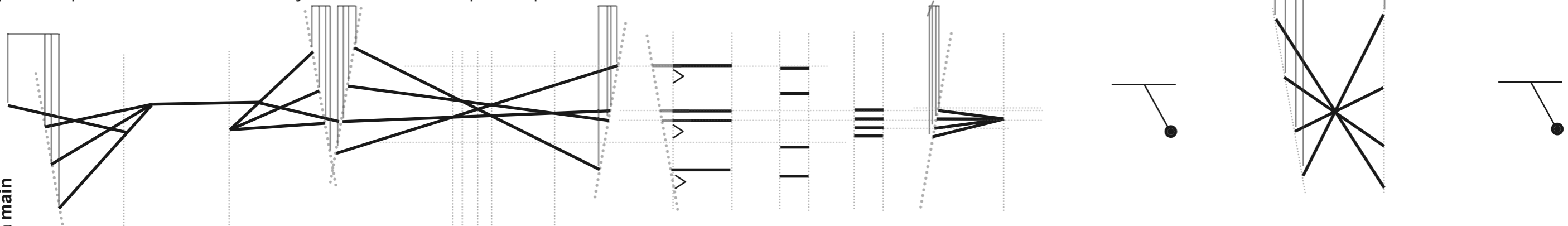
musicians' pagination <=> MP04

SUPPLEMENT ? 4 ? GROS mots longs

glissades type C : 2 avec « BOTTLE NECK » + EBOW + glissades type E : 2 avec PITCH SHIFTER (Whami) & RING MODULATOR (EH Frequency Analyser) + EBOW



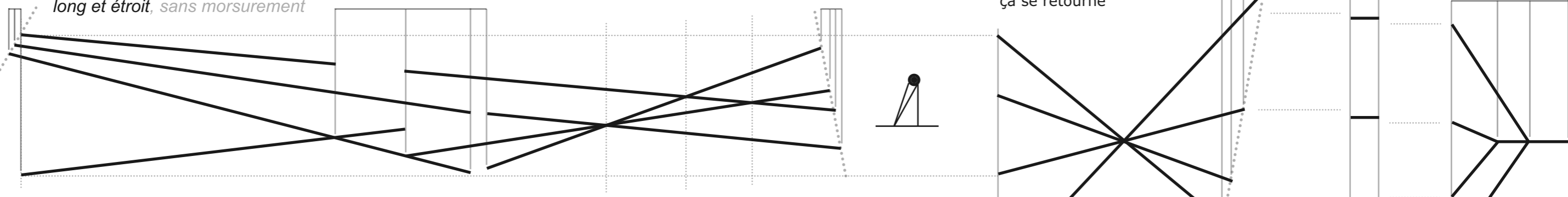
petits coups d'accélération dans les trajectoires en formes de pétales qui tombent



L'unisson du croisement se dissout dans l'instant

long et étroit, sans morsurement

ça se retourne

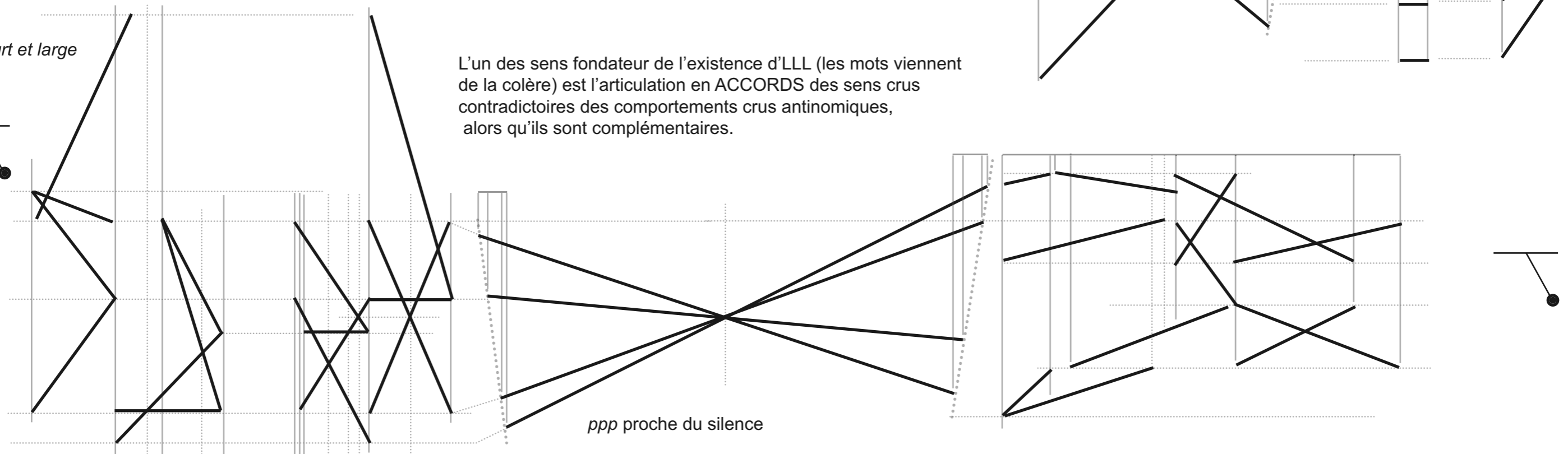


court et large

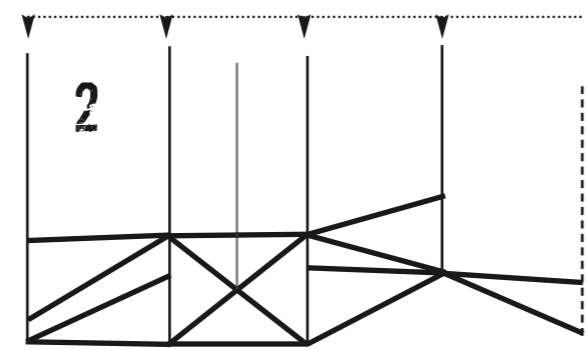
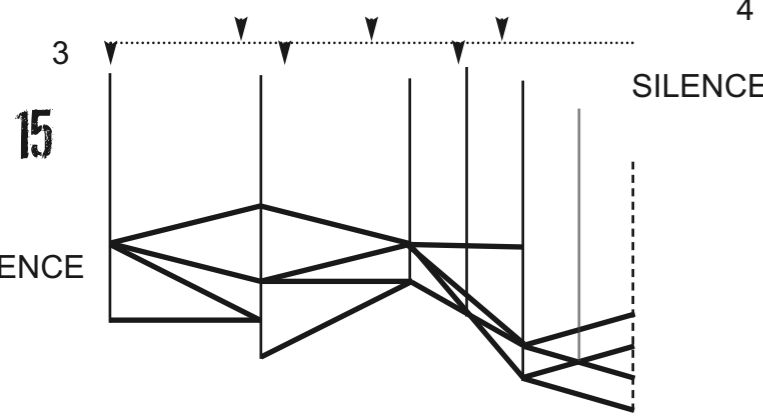
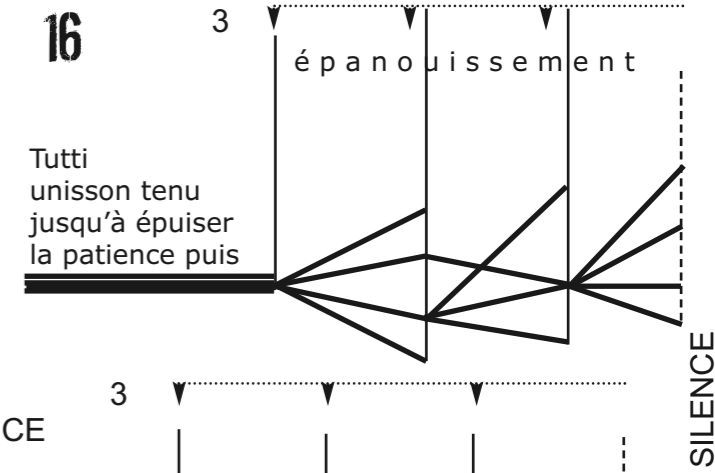
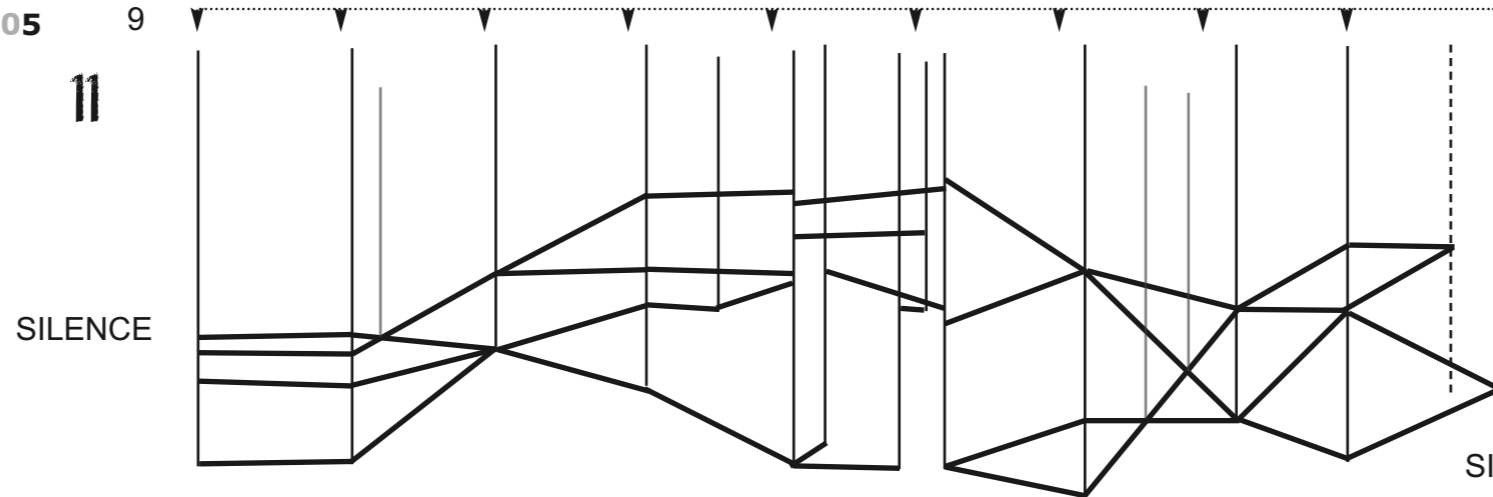
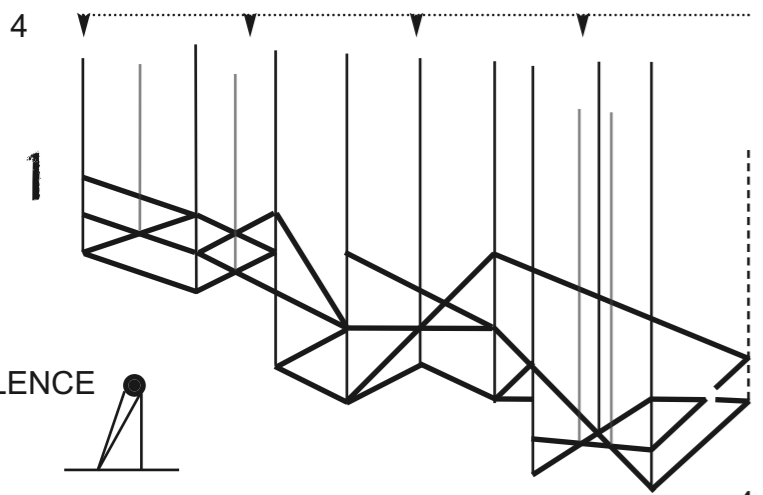
L'un des sens fondateur de l'existence d'LLL (les mots viennent de la colère) est l'articulation en ACCORDS des sens crus contradictoires des comportements crus antinomiques, alors qu'ils sont complémentaires.

ppp proche du silence

est marquée par un coup léger de bottle neck sur la corde
est marquée par l'étouffement du son avec la paume de la main
l'apparition du son
la disparition du son



musicians' pagination <=> MP05



PHASE 2 DES MAUX DES MOTS ?

scalarmisation nonoctaviante libre

16 MOTS d'LLL d' La Langue des Lignes pour motsiquer les trajectoires en pétales rampant sur le sol

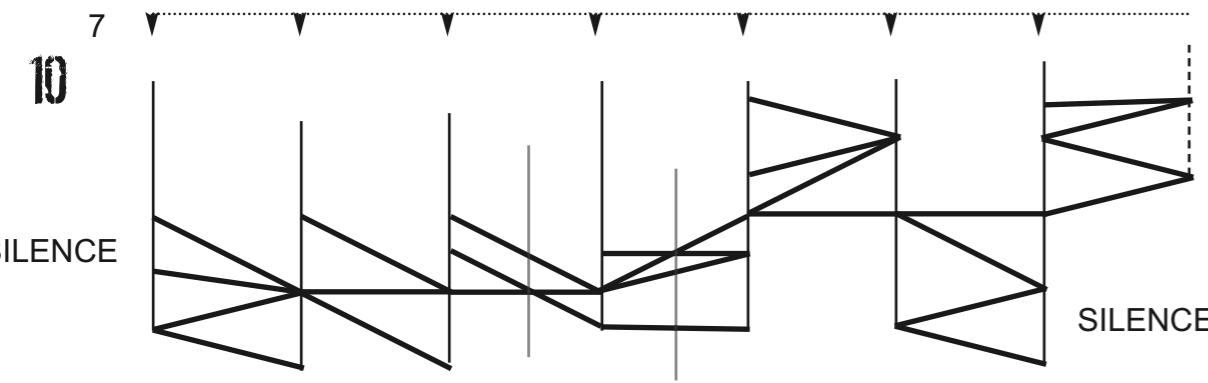
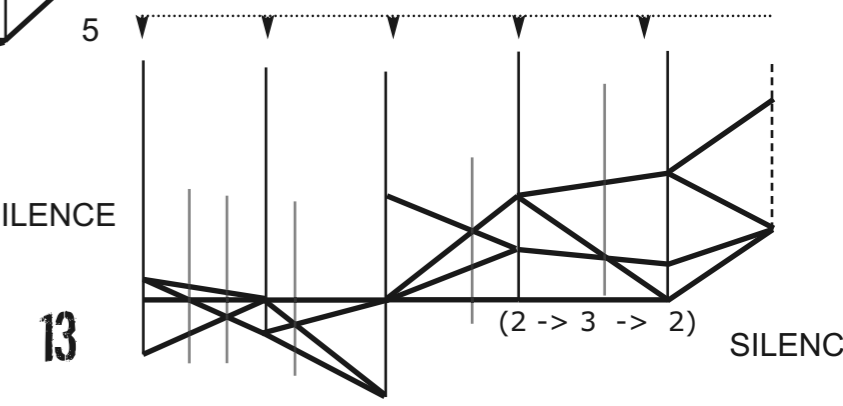
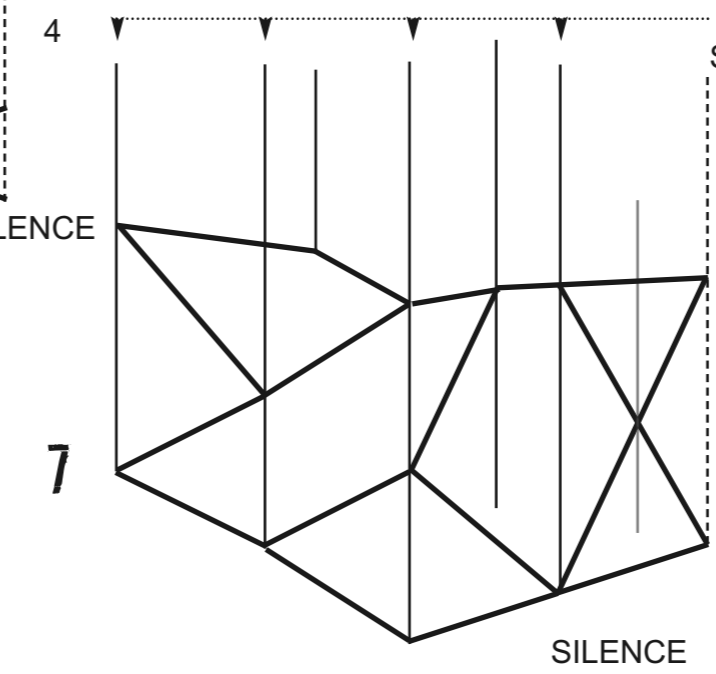
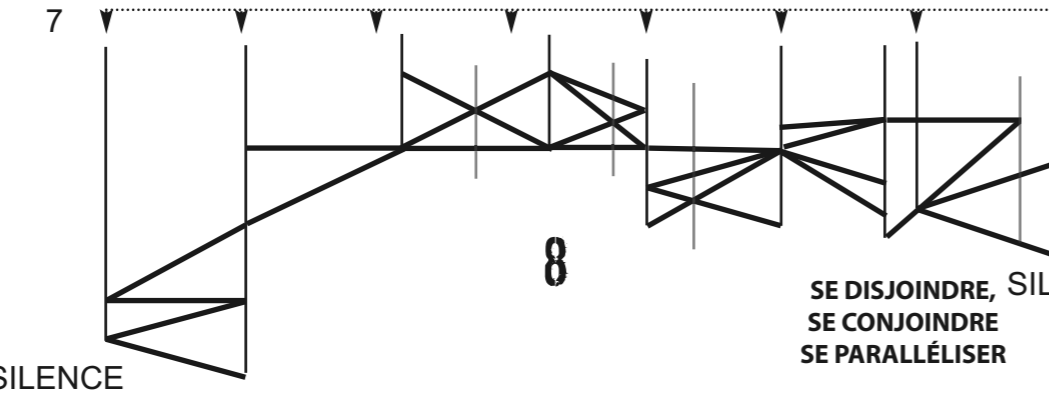
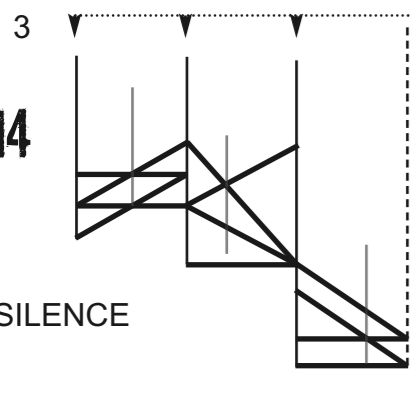
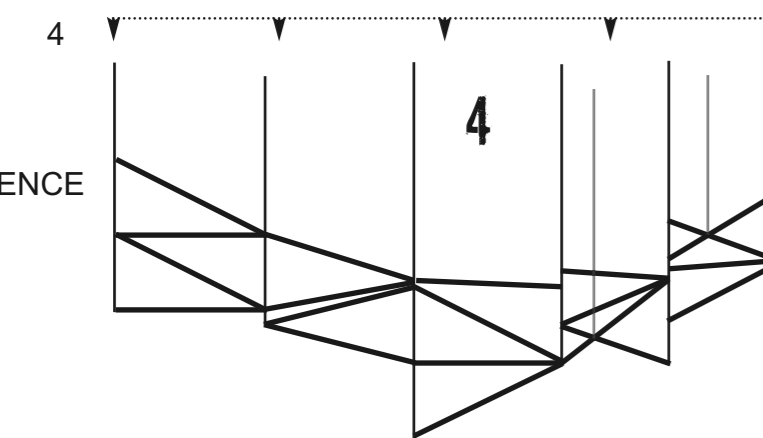
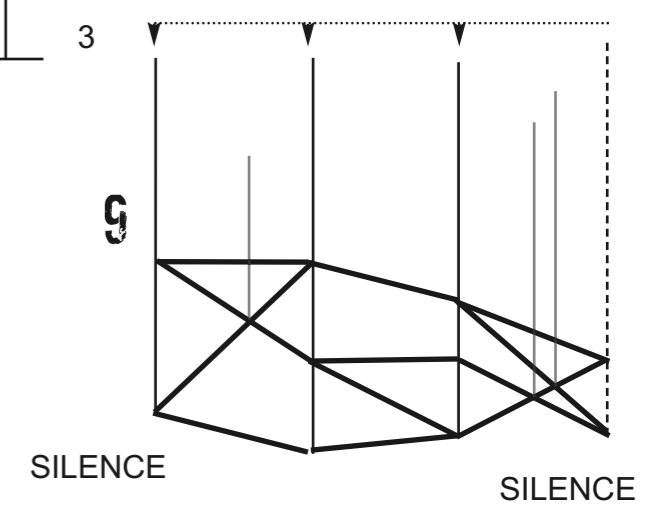
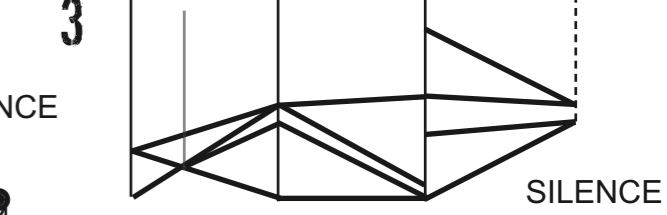
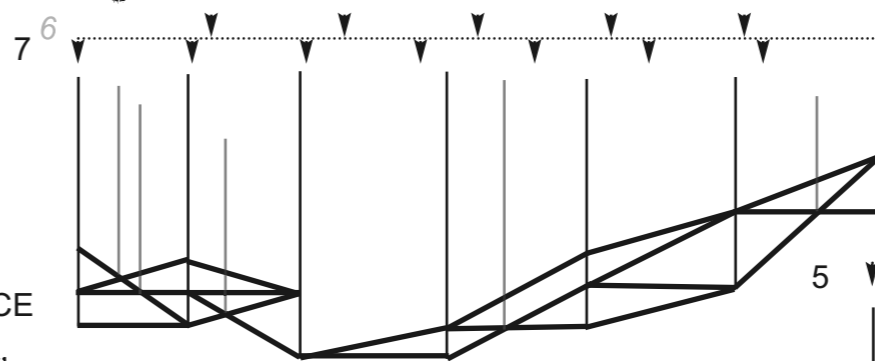
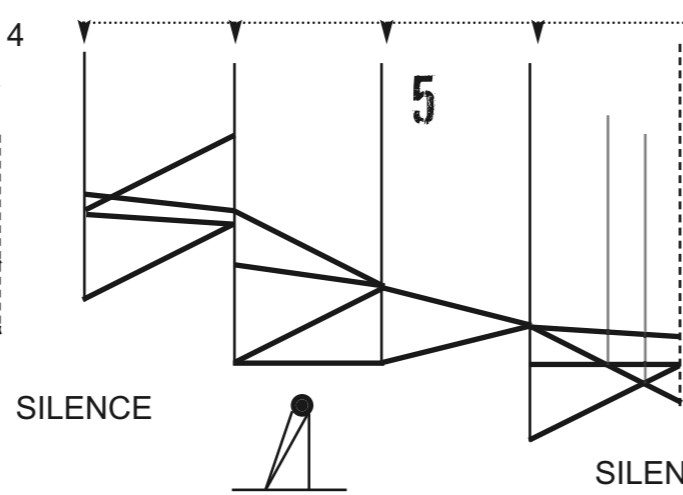
glissades type C : va et vient
4 avec « BOTTLE NECK » + EBOW

A ENTRE LES MOTS, LE SILENCE EST BIEN PRESENT

B TOUS LES MOTS S'ENCHAÎNENT SANS SILENCE

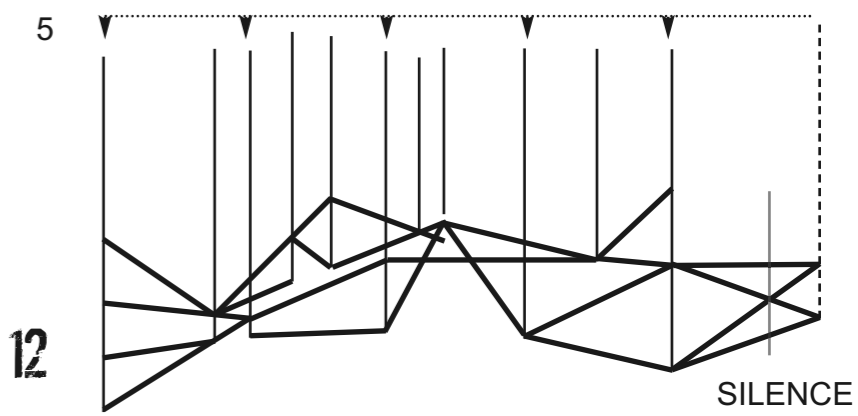
combien de mots en 1 quart d'heure ? 44. EST BIEN PRESENT

NO SATURATION



**SE DISJOINDRE,
SE CONJOINDRE
SE PARALLÉLISER**

entraînement de **disjonction** (quitter l'unisson = éloignements), de **conjonction** (joindre l'unisson = rapprochements) et de **côteolement** (rester côte à côte) sans se toucher



PHASE 3 LES FLUX

musicians' pagination <=> MP06

POLYTURBULENCES OF CHAOTIC TORRENTS => écriture ondale d'ourdisson

glissades type C :

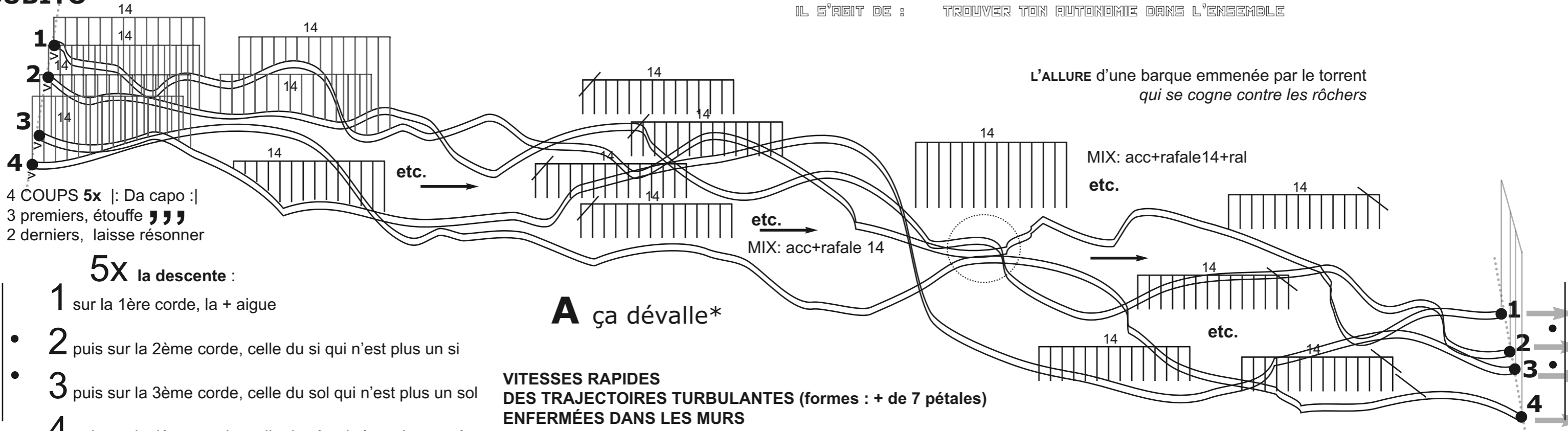
4 avec « BOTTLE NECK » + PLECTRE- MEDIATOR en rafale de 14
même sans rafale, le mouvement du « bottle-neck » est audible

Les plectres en RAFALES de :

1. précipitations (salves de rafales) 14 coups :
2. alternances (salves de chocs)



SUBITO



4 COUPS 5x | : Da capo : |
3 premiers, étouffe ♫
2 derniers, laisse résonner

5x la descente :

- 1 sur la 1ère corde, la + aigue
- 2 puis sur la 2ème corde, celle du si qui n'est plus un si
- 3 puis sur la 3ème corde, celle du sol qui n'est plus un sol
- 4 puis sur la 4ème corde, celle du ré qui n'est plus un ré
- 5 puis sur la 5ème corde, celle du la qui n'est plus un la

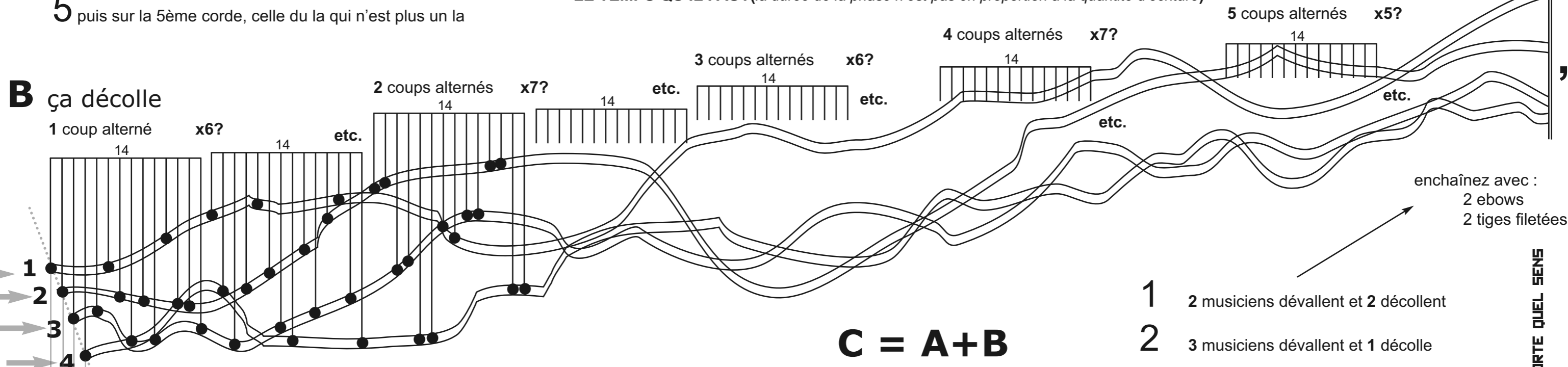
A ça dévalle*

VITESSES RAPIDES
DES TRAJECTOIRES TURBULANTES (formes : + de 7 pétales)
ENFERMÉES DANS LES MURS

LE TEMPS QU'IL FAUT (la durée de la phase n'est pas en proportion à la quantité d'écriture)

B

ça décolle



6 que sur la 6ème corde, la +grave (mi pas mi)

C = A+B

ça dévalle & ça décolle :

- 1 2 musiciens dévalent et 2 décollent
- 2 3 musiciens dévalent et 1 décolle
- 3 1 musicien dévalle et 3 décollent

enchaînez avec :
2 ebows
2 tiges filetées

DANS N'IMPORTE QUEL SENS

Note

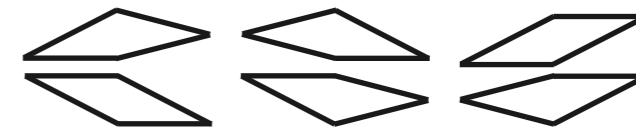
* du latin classique « vallis » = vallée, avec 2 L (2 ailes ?). LLL a 3 ailes.

Si tout ça plait, rejoue ce qu'il te plait

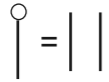
PHASE 3 LES FLUX

musicians' pagination <=> MP07

POLYTURBULENCES OF CHAOTIC TORRENTS IN THE RIVER => écriture ondale d'Ourdisson avec 6 figures LLL à 2 voix en 2 déferlements :



Fluide, ça coule
Allure allègre



= 69 bpm Adagio

glissades type D : 2 TIGES FILETÉS à la 6ème corde mi + glissades type C1 : 2 BOTTLE-NECK + EBOW sur la 5ème corde la

31T

2 BOTTLE-NECK + EBOW

2 TIGES FILETÉS

4 musiciens 2 cordes

SAUTEZ

31T

2 TIGES FILETÉS

2 BOTTLE-NECK + EBOW

4 musiciens 2 cordes

+ glissade type C2 :
1 BOTTLE NECK + 1 PLECTRE- MEDIATOR

1 musicien 4 cordes doublées

MELANGE DES FLUX :
TRANQUILITÉ & HILARITÉ

L'AUTRE TORRENT SINCÈRE DANS LA RIVIÈRE

SAUTEZ

POUR SE MÉLANGER 2 À 2

7

7

7

7

7

7

7

7

etc.

4 EBOWS

2 musiciens 2 cordes
glissade type C2 :
2 « BOTTLE NECK » + 2 PLECTRES

4 musiciens 2 cordes
1 TIGE FILETÉE
+ 1 BOTTLE NECK + EBOW

4 musiciens
2 cordes
4 EBOWS

QUE LES BOTTLE-NECK GLISSANT SUR LES CORDES

ÇA VA VENIR

4 BOTTLE-NECK SOLO

4 musiciens
4 cordes

etc.

PHASE 4 LES POURSUITES

musicians' pagination <=> MP08

VERS LES PLATS FONDS UNI DU SON => jeu avec L'INDISTINCTION DE LA DISTINCTION et LA DISTINCTION DE L'INDISTINCTION

INTERMEDIO (= entre 2 moyennes) JEU ENTRE 2 ACTES

Règle du jeu :

1 sur 4 s'enfuit avec son son, les autres cherchent à s'unifier à l'évadé. Dans le cas où son son est attrapé dans l'unisson par un autre, l'autre prend alors la fuite et les 3 autres le poursuivent pour attraper son son dans l'unisson = pour l'indistinction d'à qui est le son dans l'uni :) Pour se distinguer, il faut se séparer et ne jamais se faire attraper. Mais pour se faire aimer = s'unissonner par la sympathie mutuelle qui résonne 2x + fort, il faut s'unir pour disparaître soi.

Un unisson est toujours imparfait. Le parfait unisson réalise l'indistinction entre 2, 3 ou 4, etc., différences ; ce qui est pratiquement impossible.

Exactement comme la synchronicité : si la synchronicité parfaite existait, les instants disparaîtraient. Tant que les instants infiniment divisibles existent, la synchronicité parfaite n'existe pas. Elle reste approximative, même avec les horloges atomiques qui mesurent l'instant de vie des particules.

Pour que l'évadé soit pris, l'unisson doit durer LA DURÉE DE PRISE DE CONSCIENCE DE L'EXISTANCE de l'unisson. UN UNISSON DE CROISEMENT INTANTANÉ n'a pas la fonction de s'unifier dans la durée. Il ne fait que passer sans s'arrêter.

Rappel de l'attitude du joueur :

Jouer exprime sa liberté :

Les joueurs jouent

1. s'ils veulent,
2. le jeu qu'ils veulent,
3. quand ils veulent et
4. la durée qu'ils veulent.

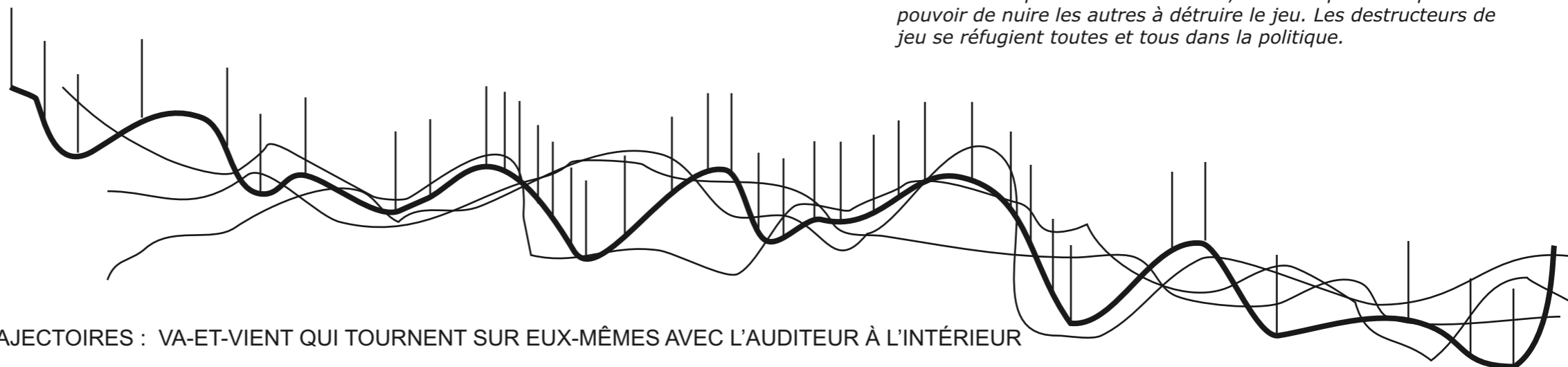
Chaque joueur joue sur son instrument et Chaque joueur INTERPRÈTE ce qui est inscrit de l'écriture symbolique de LLL proposée QUI DONNE DES PLANS D'ÉVASIONS suivant les figures choisies dans les matrices de symboles.

Jouer ce qui n'est pas inscrit dans les matrices, c'est tricher. Mais le tricheur ne détruit pas le jeu : il le développe. En proposant d'autres manières qui évoluent les règles. Une règle n'est jamais fixe, elle change pendant le jeu.

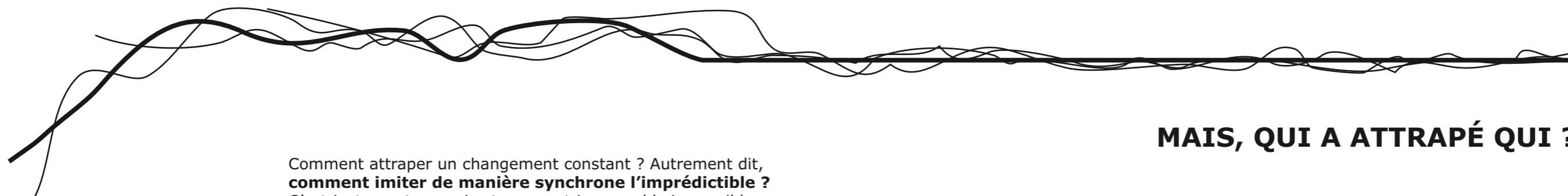
Celui qui détruit le jeu est celui, là, qui stationne et refuse de jouer le jeu... Ce ? pour emmerder les autres. Ce sont ces emmerdeurs qui au lieu de se retirer, demeure pour s'emparer du pouvoir de nuire les autres à détruire le jeu. Les destructeurs de jeu se réfugient toutes et tous dans la politique.

exemples graphiques

Caillou se barre, les autres le poursuivent :



Un autre au bout d'un certain temps se laisse attraper :



Comment attraper un changement constant ? Autrement dit, **comment imiter de manière synchrone l'imprédictible ?** C'est justement ça, qui est amusant ! ça semble impossible.

MAIS, QUI A ATTRAPÉ QUI ?

PHASE 5 LES FLUX DE DANSES

DANSER LES SONS ELECTRIQUES PARTOUT DANS L'ESPACE

Tourner dans la RONDE qui balance telle notre planète qui dans sa ronde tourne autour du soleil et se balance ailleurs avec la galaxie

UTILISONS LES 5 TYPES dans le flux du rythme groovy

5 types de variations/modulations :

type A. variation des glissements avec le doigt tiré ou poussé du PORTAMENTO (le truc du blues)

type B. variation des glissements avec les « mécaniques » (= les « clés » qui accordent les cordes entr'elles)

type C. variation des glissements avec le « BOTTLE NECK » ébranlé avec médiator OU ebow

type D. variation des glissements avec la TIGE FILETÉE (sonorité qui gratte la glissante)

type E. variation des glissements avec effets : PITCH SHIFTER tel la Whami ou le RING MODULATOR tel l'EH Frequency Analyser, etc.

3 ébranlements de cordes : **1.** au plectre médiator **2.** à l'ebow **3.** à la tige filetée (fait les 2 : attaque et variation)

musicians' pagination <=> MP09

7 main tient le pulse du pouls allègre

FLUX ALLEGRE, le beat à ~140 bpm

LE TEMPS QU'IL FAUT => la durée de la phase 5 n'est pas proportionnelle à la quantité écrite, mais au plaisir de jouer

FORMES DES TRAJECTOIRES : VA-ET-VIENT DROITS AVEC L'AUDITEUR À L'INTÉRIEUR (les sons se balancent DANS l'auditeur traversé)

solo du 11

ACC très progressif ---- ~169 bpm

solo du 7

ACC ---- jusqu'au TREMOLO qui se confond avec le son continu

EBOW son continu de la PHASE 6

EBOW son continu de la PHASE 6

EBOW son continu de la PHASE 6

PHASE 6

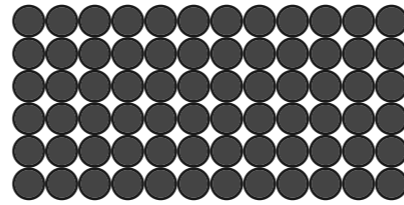
DES UNIFORMES Y SONT UNIS

MUSIQUE FACILE

vers l'Unissons de sons insistants au point de se demander à quoi ça sert

musicians' pagination <=> MP10

RIEN A ECRIRE, C'EST TOUT ENTENDU...



SPACE: EVERY WHERE or NO WHERE or NOW HERE i.e. impossible location play within 140bpm as subtractive synthesis in the spatial patch path

EBOW son continu ?

tremolo accentué à 7 temps

tremolo accentué à 9 temps

tremolo accentué à 11 temps

UNI ?

l'incertitude maîtrise nous fait hésiter

à la recherche de l'inouï hésitoire trouvé

FAUX OU IMPARFAIT = l'uniforme (tant désiré) impossible : l'exactitude fréquentielle ne coïncide jamais : dans le cas contraire, les intervalles n'existeraient pas.

PHASE 7/1

L'ALPHA BÊTE

RETOUR A L'ALPHABET D'LLL

ses syllabes-symboles injouées

LIONS ces accords dans diverses scalairités nonoctaviantes inouïes le voyage dans LLL à 4

SPACE: similar but not same as in PHASE 1

FIND YOUR OWN WAY TOGETHER NOT: TO GET HER

famille **AIMES** de la famille **VIRAGES** 16 membres

famille **PLOSIVES** membres

famille **TRAVERSES** membres

famille **ZEDS** de la famille **VIRAGES** et membres

famille **TROIS CONTR'UN** membres

famille **DEUX CONTRE DEUX** membres

famille **ATABLES** de la famille **TRAVERSES** membres

etc.

ex.

REGOUPMENT FAMILIAL

famille **DROITE** 1 membre vieille famille autoritaire qui a perdu sont exclusivité.

FORMES-D'ACCORDS-SYMBOLS À 4 VOIX FORMÉS DES 3 COMPORTEMENTS DE VITESSES = pour HAUTEURS de notes DE TONS TENUS & GLISSÉS : - constance / accélération (vers l'aigu) | ralentissement (vers le grave)